

Abstrak

TUJUAN PENELITIAN adalah untuk memberikan edukasi mengenai ganja melalui sebuah karya visual menarik dan menyenangkan berupa media interaktif e-learning. Agar target audiens dapat memahami manfaat-manfaat yang bisa didapat dari pohon ganja.

METODE PENELITIAN yang dilakukan adalah dengan studi pustaka baik dari buku-buku, majalah, internet maupun dengan menghadiri beberapa acara diskusi dan bedah buku Hikayat Pohon Ganja. Selain itu juga dilakukan wawancara dengan ketua Lembaga Lingkar Ganja Nusantara

HASIL YANG DICAPAI adalah media interaktif e-learning mengenai ganja dengan ilustrasi yang matang dan menghibur, serta bersifat edukasi.

KESIMPULAN dari Tugas Akhir ini adalah desain dan ilustrasi berperan penting dalam komunikasi visual untuk kampanye ini. Agar pesan dapat tersampaikan dengan baik kepada target audiens maka dibutuhkan desain dan ilustrasi yang baik dan menyenangkan

Kata Kunci:

Edukasi, alami, *fun*.